

Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Pada CV KS TRAVEL Berbasis Web

Bayu Riza Putrama¹, Mujono², Antonius Wahyu S³, Ery Hartati⁴

^{1,2}AMIK MDP, Jl Rajawali No 14 Palembang, 0711-376400

^{3,4}Jurusan Manajemen Informatika, AMIK MDP, Palembang

e-mail: ¹bayu.rizap31@gmail.com, ²mujono105@gmail.com, ³wahyu.sudrajat@mdp.ac.id,
⁴ery_hartati@mdp.ac.id

Abstrak

Tujuan Penulisan ini adalah membuat aplikasi pemesanan tiket untuk mempermudah pelanggan dalam pemesanan tiket, untuk melakukan pemesanan tiket travel darat secara online dan dapat mempermudah para pelanggan untuk melihat jadwal keberangkatan dan informasi tempat tujuan.

Metode yang digunakan adalah metode Iteratif (iterative model) mengkombinasikan proses proses pada model air terjun dan iteratif pada model prototipe. Adapun tahapan –tahapan metode iteratif meliputi analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, pembuatan kode program dan pengujian, hasil yang ingin dicapai adalah dapat merancang aplikasi yang diharapkan mampu memberikan kemudahan kepada perusahaan untuk melakukan hubungan yang baik kepada pelanggan .

Kata kunci — Aplikasi, Pemesanan Tiket Travel, Berbasis Web, Iteratif.

Abstract

The purpose of write this report is for making an application ticketing to ease customer for booking ticket, to make an online booking for landline traveler and ease the customer to see the departure schedule, destination information.

Method that uses is Iterative method (Iterative model) combine process of waterfall model and iterative model to prototype model. The Steps of iterative method is analysis of software requirement, design, coding, and testing, the result that want to achieve is can build the application which can make the ease for company to have a good relations with the customers

Keywords — Application, Booking Ticket, Based on Web, Iterative.

1. PENDAHULUAN

Bisnis Travel sangat berkembang pesat dikota Palembang, Hampir disetiap kota dan kabupaten memiliki Travel tujuan ke kota Palembang. Travel dapat berkembang dimana saja, baik di kota besar maupun kecil. Prospek yang sangat menjanjikan dari bisnis travel sangat menarik di Kota Palembang. Dalam setiap kegiatan yang disebut pelayanan, muncul dua unsur yang sangat dominan, yaitu yang dilayani dan yang melayani. Hubungan antara kedua hal inilah yang menyebabkan munculnya usaha yang luar biasa dari manajemen Travel untuk menggali dan terus memunculkan nilai-nilai yang tinggi dalam melayani pelanggan. Bahkan tinggi rendahnya mutu pelayanan ini kemudian menjadi tolak ukur tinggi rendahnya kelas suatu travel. Travel harus mempunyai strategi dalam mengembangkan usahanya. Hal ini tentu saja harus didukung oleh pelayanan yang baik dari Travel mulai dari pelayanan pemesanan tiket Travel, Mengikuti perkembangan di bidang teknologi informasi.

Dengan perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat, banyak beberapa perusahaan yang sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut, terutama penggunaan website yang sudah banyak digunakan oleh beberapa perusahaan, pada saat ini banyak

perusahaan yang menjual produk dan jasanya menggunakan website, karena dengan menggunakan website suatu perusahaan dapat lebih mudah dalam melakukan penjualan, bahkan are penjualan menjadi lebih luas.

CV.KS TRAVEL adalah merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa travel. Dan dalam mengembangkan usaha jasa travel tersebut perusahaan ini masih menggunakan kartu nama, hal tersebut menyebabkan masih terbatasnya kemajuan usaha yang dilakukan oleh perusahaan, terutama dalam penjualan tiket travel yang lebih banyak sehingga para pelanggan travel tersebut menjadi lebih bertambah.

Tidak hanya perusahaan yang mengalami keterbatasan dalam penjualan tiket travel tersebut, namun juga bagi para pelanggan akan mengalami kesulitan dalam mencari informasi pada saat melakukan pemesanan tiket travel, karena terbatasnya informasi yang dicetak pada kartu nama yang disediakan oleh perusahaan yang hanya berisi No telepon dan alamat perusahaan.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk membantu perusahaan CV.KS TRAVEL dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan cara mengembangkan “**APLIKASI PEMESANAN TIKET BERBASIS WEB PADA CV.KS TRAVEL**” dengan harapan aplikasi tersebut dapat mempermudah perusahaan dalam memasarkan penjualan tiket travel dan mempermudah calon pelanggan baru dalam melakukan pemesanan tiket travel.

2.METODE PENELITIAN

2.1 Metodologi Iterasi

“Model *iterative* mengkombinasikan proses-proses pada model air terjun dan *iterative* pada model *prototype*.Metodologi Iterasi adalah metodologi setiap tahapan / fase pengembangan sistem dilaksanakan secara berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang diinginkan”[6].

2.2 Aplikasi

“Aplikasi adalah program yang biasa dipakai oleh user untuk melakukan kegiatan yang spesifik : misalnya untuk membantu membuat dokumen, mengedit foto, atau membuat laporan keuangan.(Abdul Kadir 2013, h.140).

2.3 Tiket

“Tiket adalah karcis kendaraan umum, kendaraan umum itu biasanya berupa kendaraan, darat, laut, dan udara. Tiket biasa di pesan melalui loket atau bisa juga menggunakan media online. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa).

2.4 MySql

“MySql (*My Structure Query Language*) adalah salah satu perangkat lunak untuk sistem manajemen database SQL. MySQL diciptakan oleh David Axmark, Allan Larson, dan Michael Widenius. MySQL tidak sama seperti proyek-proyek open source yang lainnya yang dikembangkan oleh komunitas umum dimana pemilik hak cipta atas kode sumber program tersebut adalah masing-masing penulis program. Pada MySQL hak cipta segala kode sumbernya ada pada perusahaan komersial Swedia yaitu MySQLAB. MySQLAB merupakan pemilik sekaligus sponsor dari MySQL. (Wahana Komputer 2011, h.15-16).

2.5 PHP (*Personal Hypertext Preprocessor*)

“PHP adalah singkatan dari (Personal Hypertext Preprocessor) yang digunakan sebagai bahasa script server side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien.

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan script server side, yang bisa melakukan apa saja yang bisa dilakukan oleh CGI, seperti

mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi dari halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih dari pada kemampuan CGI. (Kasiman Peranginangin 2006, h.2-3).

2.6 XAMPP

“XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket. Beberapa paket tersebut yaitu : Apache HTTPD, MySQL, PHP, Perl, FileZilla FTP Server, PhpMyAdmin, OpenSSL, FreeType, Webalizer, mod perl, eAccelerator, mcrypt, SQLite, Mercury Mail Transport System, fake sendmail for windows, FPDF Class. (Riyanto 2014, h.22).

2.7 DAD (Diagram Aliran Data)

“DFD (Data Flow Diagram) adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

Keuntungan penggunaan DFD adalah memungkinkan untuk menggambarkan penguraian system dari level yang paling tinggi hingga yang terendah (dekomposisi). Sedangkan kekurangan penggunaan DFD adalah kita tidak dapat melihat proses pengulangan (looping), proses keputusan, dan proses perhitungan. (Tata Sutarbi 2012, h.117-118).

1) Diagram Konteks

DFD pertama dalam proses bisnis. Menunjukkan konteks di mana proses bisnis berada. Menunjukkan semua proses bisnis dalam 1 proses tunggal (proses 0). Diagram konteks juga menunjukkan semua entitas luar yang menerima informasi dari atau memberikan informasi ke sistem. (Hanif Al Fatta 2007, h.109).

2) Diagram Nol

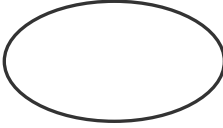


Menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem. Level ini juga menunjukkan komponen internal dari proses 0 dan menunjukkan bagaimana proses-proses utama direlasikan menggunakan data flow. Pada level ini juga menunjukkan bagaimana proses-proses utama terhubung dengan entitas eksternal. Pada level ini juga dilakukan penambahan *datastore*. (Hanif Al Fatta 2007, h.109).

3) Diagram Rinci

Level 1 diagram : umumnya diagram level 1 diciptakan dari setiap proses utama dari level 0. Level ini menunjukkan proses-proses internal yang menyusun setiap proses-proses utama dalam level 0, sekaligus menunjukkan bagaimana informasi berpindah dari satu proses ke proses yang lainnya. Jika misalnya proses induk dipecah, katakanlah menjadi 3 proses anak, maka 3 proses anak ini secara utuh menyusun proses induk.

Level diagram 2 : Menunjukkan semua proses yang menyusun sebuah proses pada level 1. Bisa saja penyusunan DFD tidak mencapai level 2 ini. Atau mungkin harus dilanjutkan ke level berikutnya (level 3, level 4, dan seterusnya). (Hanif Al Fatta 2007, h.109).

Tabel 2.1 Elemen DFD menurut De Marco and Jourden

Keterangan	Simbol
Proses : Memiliki nomer nama deskripsi proses satu/lebih output data flow satu/lebih input flow.	
Data Flow : Memiliki nama deskripsi satu/lebih koneksi ke suatu proses.	
Data store : Nomer nama deskripsi satu/lebih input data flow satu/lebih output data flow.	

Entitas : Memiliki nama-nama deskripsi.	
--	--

Sumber : Hanif Al Fatta 2007, h.107

2.8 Bentuk DAD (*Diagram Aliran Data*)

“Menurut Hanif Al Fatta (2007, h.105) ada 2 bentuk DAD (*Diagram Arus Data*), yaitu diagram arus data logis (*Logical data flow diagram*) dan diagram arus data fisik (*Physical data flow diagram*). Diagram arus data logis menggambarkan proses tanpa menyarankan bagaimana mereka akan dilakukan, sedangkan diagram arus data fisik menggambarkan proses model berikut implementasi pemrosesan informasinya.

2.8.1 *Diagram Aliran Data Logika (Logical Data Flow Diagram)*

“Mengembangkan diagram aliran data logika untuk sistem yang ada memberi pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana sistem yang ada beroperasi serta menjadi titik awal yang baik untuk mengembangkan model logika dari sistem yang ada.

Salah satu argumen yang biasanya diambil waktu untuk membangun diagram aliran data logika dari sistem yang ada ialah yang bisa digunakan untuk menciptakan diagram aliran data logika dari sistem baru. Proses-proses yang akan diperlukan dalam sistem yang baru bisa digunakan, dan fitur-fitur baru, kegiatan, masukan, dan data-data yang disimpan bisa ditambahkan. Pendekatan ini menampilkan suatu cara memastikan bahwa fitur-fitur terpenting dari sistem lama tetap terpakai dalam sistem yang baru. Selain itu, menggunakan model logika untuk sistem yang ada sebagai dasar untuk sistem yang diajukan dimaksudkan untuk transisi bertahap untuk perancangan sistem yang baru. Setelah model logika untuk sistem yang baru dikembangkan, maka bisa digunakan untuk menciptakan sebuah diagram aliran data fisik untuk sistem yang baru. (Kendall dan Kendall 2010, h.275-276).

2.9 *Pemodelan Data*

Proses model menggambarkan keseluruhan proses bisnis yang akan dilakukan oleh sistem informasi yang akan dibangun. Proses model juga menjelaskan data-data yang terlibat dalam proses-proses tersebut. Tetapi proses model tidak menggambarkan bagaimana data tidak diorganisir dan dikelompokkan. Juga tidak menggambarkan hubungan logis antar kelompok data. Untuk masalah ini diperlukan pemodelan lain yaitu pemodelan data. (Hanif Al Fatta 2007, h.121).

2.9.1. *Data Model*

Data Model adalah cara formal untuk menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam suatu sistem bisnis. Model ini menunjukkan orang, tempat atau benda dimana data diambil dan hubungan antar data tersebut. Pemodelan data juga dibedakan menjadi dua, yaitu model data logis (*logical data model*) dan model data fisik (*physical data model*). Model data logis menunjukkan pengaturan data tanpa mengindikasikan bagaimana data tersebut disimpan, dibuat, dan dimanipulasi. Model data fisik menunjukkan bagaimana data akan disimpan sebenarnya dalam database atau file. Penyusunan pemodelan data harus seimbang dengan pemodelan proses. Salah satu cara pemodelan data adalah dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*). (Hanif Al Fatta 2007, h.121).

2.9.2 *ERD (Entity Relationship Diagram)*

ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Entitas biasanya menggambarkan jenis informasi yang sama. Dalam entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas yang sekaligus menunjukkan hubungan antar data.

Pada akhirnya ERD bisa juga digunakan untuk menunjukkan aturan-aturan bisnis yang ada pada sistem informasi yang akan dibangun. Bagaimana menggunakan ERD untuk menunjukkan aturan bisnis, ada beberapa poin yang bisa dilihat untuk menjawab pertanyaan ini.

2.10 *Bagan Alir (Flowchart)*

Menurut Jogiyanto (2005 h.795). *Flowchart* adalah bagan (*Chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. *Flowchart* terbagi atas lima jenis, yaitu:

1) *Flowchart Sistem*

“*Flowchart* ini merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *Flowchart* ini menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur secara keseluruhan dari sistem. *Flowchart* sistem menunjukkan apa yang di kerjakan sistem.(Jogiyanto, 2005, h796).

2) *Flowchart Dokumen*

“*Flowchart* Dokumen merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya (Jogiyanto, 2005,h.800).

3) *Flowchart Skematik*

“*Flowchart* Skematik merupakan flowchart yang mirip degan *flowchart* sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem. Perbedaanya adalah *flowchart* skematik selain menggunakan simbol-simbol *flowchart* sistem, juga menggunakan gambar-gambar komputer (Jogiyanto, 2005, h802).

4) *Flowchart Program*

“*Flowchart* Program merupakan *flowchart* yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. *Flowchart* program di buat dari derivikasi bagan aliran sistem. *Flowchart* program terdiri dari dua macam yaitu *flowchart* logika program (*program logic flowchart*) dan flowchart komputer terinci (*detailed computer program flowchart*) (Jogiyanto, 2005, h803).

5) *Flowchart Proses*

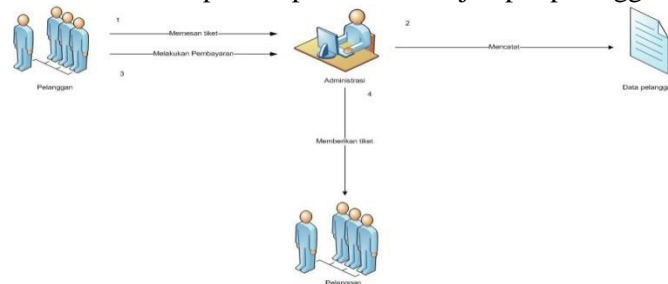
“*Flowchart* Proses merupakan *flowchart* yang banyak digunakan di teknik industri. *Flowchart* ini juga berguna bagi analisis sistem untuk menggambarkan proses dalam suatu prosedur (Jogiyanto, 2005, h.805).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Prosedur yang berjalan

1. Prosedur pemesanan tiket.

Pelanggan datang ke loket travel, lalu pelanggan melakukan pemesanan tiket, dan kemudian bagian administrasi menanyakan tempat tujuan pelanggan dan mencatat data pelanggan seperti nama pelanggan dan alamat pelanggan, kemudian setelah selesai dalam mencatat informasi pelanggan, lalu pelanggan melakukan pembayaran yang langsung dibayarkan kepada bagian administrasi, setelah melakukan pembayaran, bagian administrasi kemudian memberikan tiket travel tersebut kepada pelanggan yang nantinya akan diberikan kepada sopir ketika menjemput pelanggan.

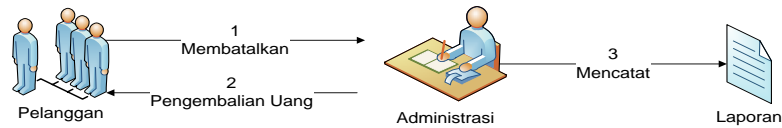


Gambar 3.2 Rich Picture Prosedur Pemesanan Tiket

2. Prosedur pembatalan pemesanan tiket.

Pelanggan menelpon ke bagian administrasi atau bisa langsung datang langsung ke CV.KS TRAVEL, dan bagian administrasi akan mengkonfirmasi pembatalan tersebut, setelah selesai dikonfirmasi, bagian administrasi langsung membatalkan pemesanan tiket tapi bila calon penumpang atau pelanggan sudah

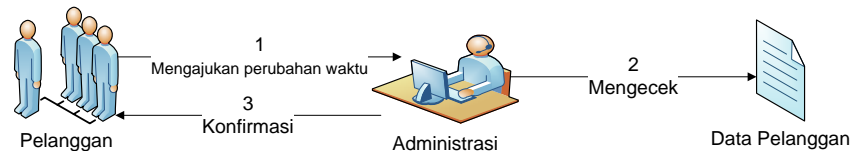
membayar terlebih dahulu maka pengembalian uang akan di potong sebesar 25% dari harga tiket yang telah di bayarkan.



Gambar 3.2 Rich Picture Pembatalan Pemesanan Tiket

3. Prosedur perubahan waktu berangkat

Calon penumpang bisa langsung memberi tahu kepada bagian administrasi CV.KS TRAVEL bahwa akan melakukan perubahan waktu keberangkatan, lalu bagian administrasi akan langsung memeriksa apakah waktu yang di inginkan calon penumpang atau pelanggan tersebut penumpangnya sudah penuh atau belum dan saat selesai memeriksa bagian administrasi akan mengkonfirmasi jadwal pergantian waktu berangkat kepada calon penumpang.

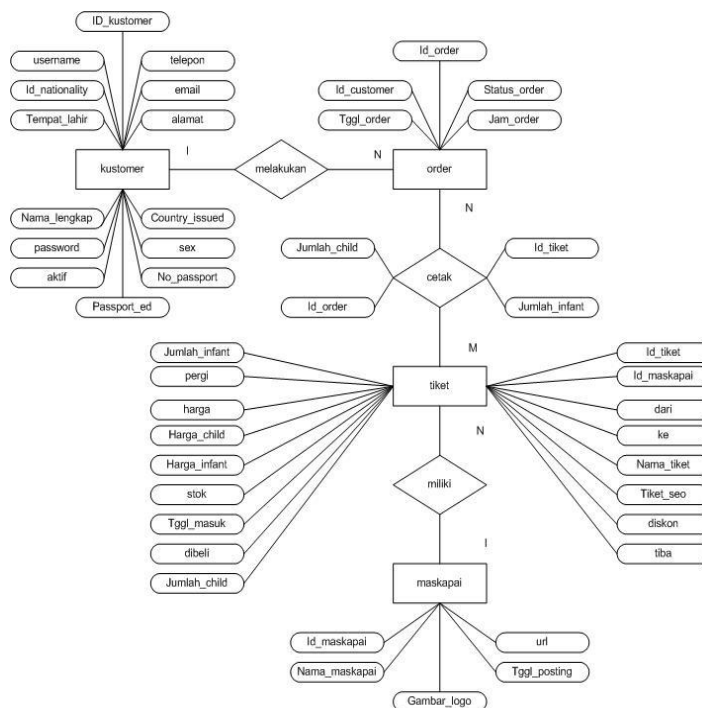


Gambar 3.3 Rich Picture Prosedur Perubahan Waktu Berangkat

3.2 Rancangan Basis Data

3.2.1 ERD (Entity Relationship Diagram)

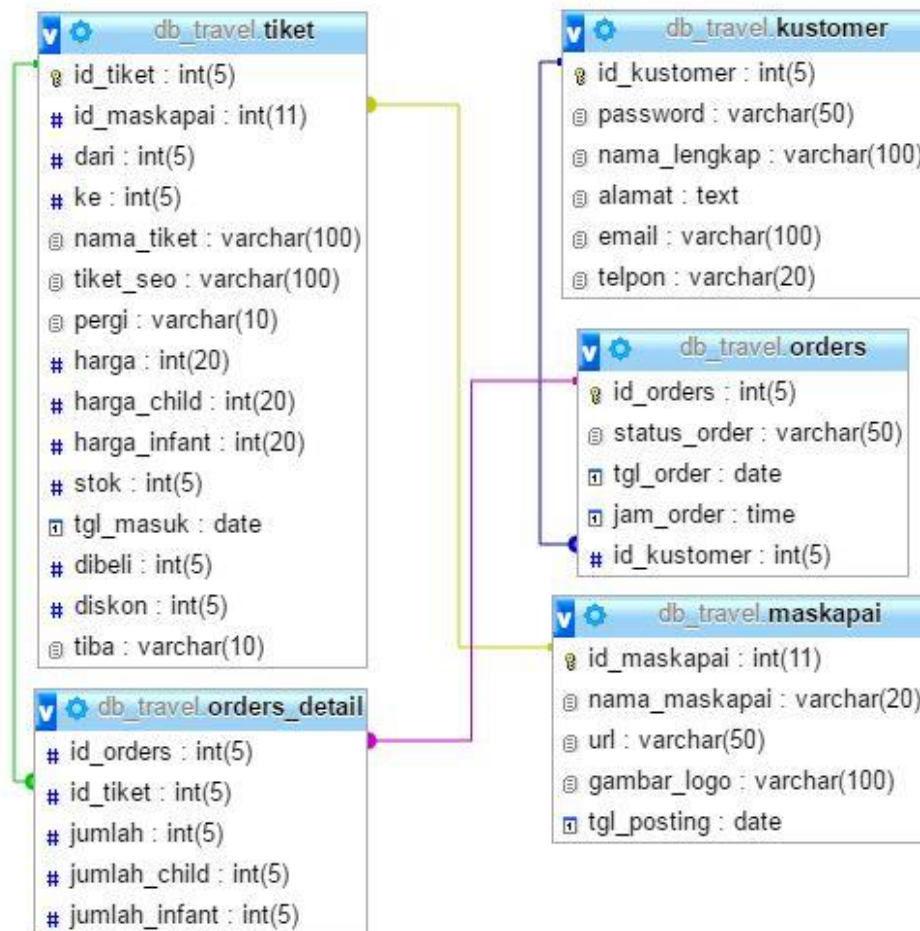
ERD (Entity Relationship Diagram) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.



Gambar 3.4 ERD (Entity Relationship Diagram)

3.2.2 Transformasi Diagram ER ke Tabel Relasi

Transformasi diagram ERD ke tabel relasi dapat dilihat pada gambar 3.5.

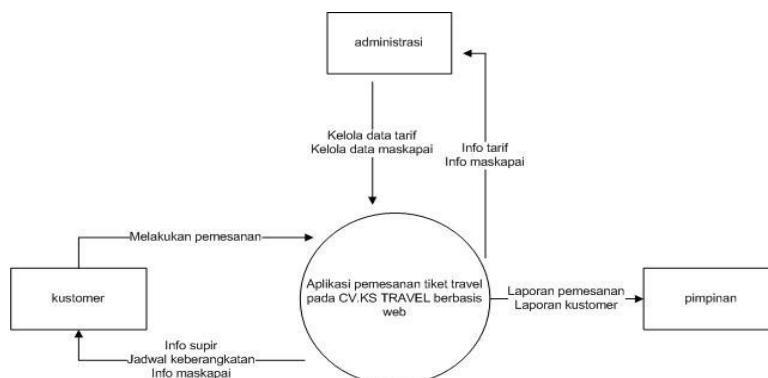


Gambar 3.5 Relasi antar Tabel

3.3 Rancangan Proses

3.3.1 Diagram Konteks

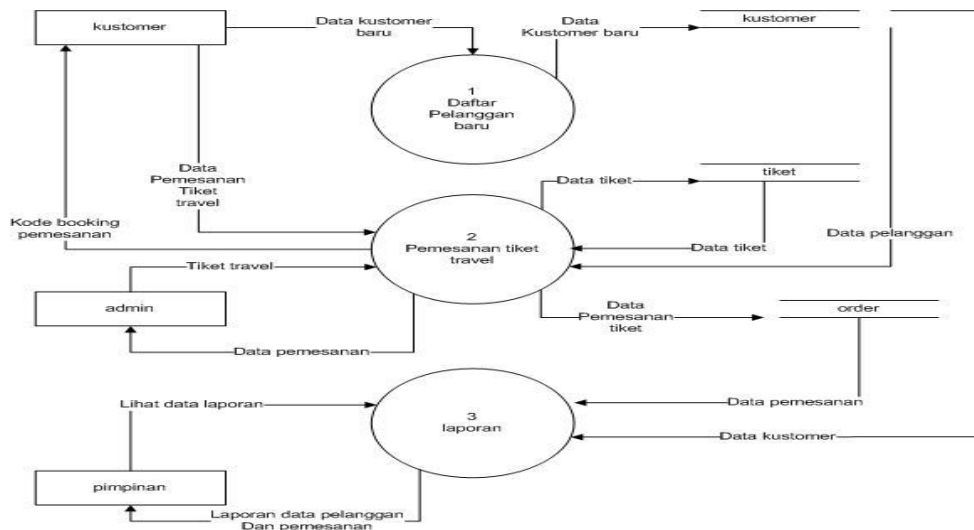
Diagram Konteks sistem dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Diagram Konteks

3.3.2 Diagram Nol

Diagram nol sistem dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 3.7 Diagram Nol

3.4 Rancangan Antarmuka Program

1. Halaman Home

Halaman *home* ialah halaman dimana kustomer melakukan pemesanan tiket. Halaman home dapat dilihat pada gambar 3.11.

The screenshot shows a web interface with a blue header containing navigation links: Home, Cara Pembelian, Jadwal Tiket, Cart, and Contact. On the right side of the header are links for Login and Register. The main content area has a yellow background. On the left, there are two buttons: 'One way' (selected) and 'Two Way'. The 'One way Tiket' section contains a form with the following fields: 'Dari' (a dropdown menu showing '- Dari -'), 'Ke' (a dropdown menu showing '- Ke -'), 'Pergi' (a date input field), 'Dewasa' (a dropdown menu showing '1'), 'Anak' (a dropdown menu showing '0' with a note '3-12 th' below it), and 'Bayi' (a dropdown menu showing '0' with a note '< 2 th' below it). At the bottom right of the form is an orange button labeled 'Cari Tiket'.

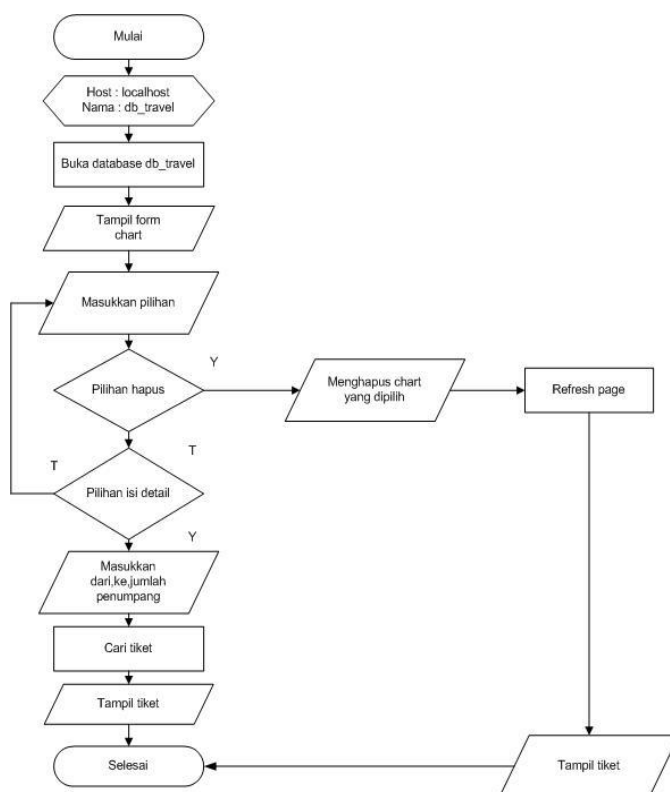
Gambar 3.11 Halaman Home

3.5 Bagan Alir (Flowchart)

Flowchart adalah bagian yang menunjukkan aliran didalam program atau prosedur sistem secara logika.

1. Flowchart Home

Flowchart home adalah halaman pembuka aplikasi. *Flowchart home* dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Flowchart Home

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh penulis terhadap permasalahan pada KS TRAVEL , maka dapat diambil kesimpulan dari tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi dapat menyajikan informasi tiket travel serta transaksi pemesanan dengan teknologi internet.
2. Aplikasi dapat mempermudah perusahaan dalam memasarkan dan menjual tiket travel secara luas.
3. Aplikasi dapat mempermudah calon pelanggan dalam melakukan pemesanan tiket.
4. Aplikasi dapat memudahkan calon pelanggan dalam mendapatkan informasi jadwal keberangkatan.

5. Saran

Berdasarkan Kesimpulan diatas, penulis ingin menyampaikan saran pada KS TRAVEL antara lain :

1. Pada menu login di tambahkan akses user bagi sopir.
2. Pada website menggunakan fitur sms getway.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kehadiran ALLAH SWT atas rahmat dan karunia-Nya serta taufik dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Tugas Akhir berjudul “ APLIKASI PEMESANAN TIKET TRAVEL PADA CV.KS TRAVEL BERBASIS WEB “. Ini,dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya, Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi Diploma-3 (D-3) jurusan Manajemen informatika.

Penulisan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dukungan, arahan serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT dan Nabi besar Muhammad SAW.
2. Orang Tua saya tercinta yang tidak pernah berhenti memberikan do’a restu serta bantuan secara moral dan material kepada penulis.

3. Bapak Johannes Petrus, S.Kom, M.T.I., selaku Direktur AMIK MDP.
4. Ibu Desy Iba Ricoida, ST., M.T.I selaku Pembantu Direktur I AMIK MDP.
5. Ibu Yulistia, S.Kom., M.T.I selaku Pembantu Direktur II AMIK MDP.
6. Bapak Antonius Wahyu S, S.Kom., M.T.I selaku Pembantu Direktur III AMIK MDP.
7. Bapak Inayatullah, S.Kom, M.Si, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika AMIK MDP.
8. Bapak Antonius Wahyu S, S.Kom., M.T.I selaku Pembimbing Utama yang telah membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
9. Ibu Ery Hartati, M.Kom selaku Pembimbing Pembantu yang telah membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
10. Segenap Dosen AMIK MDP yang selama ini memberikan ilmu serta bimbingan akademis kepada penulis selama study.
11. Segenap Staf Administrasi AMIK MDP yang telah mempermudah penulis dalam menyelesaikan urusan akademis.
12. Segenap Staf Perpustakaan AMIK MDP yang telah membantu penulis dalam melakukan pencarian data-data yang diperlukan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
13. Segenap pihak KS TRAVEL yang telah membantu proses penulisan Tugas Akhir.
14. Sahabat Oktarinda, Ria, Fadli Irwansyah, Berry, Risky, Ansori, Ario, Nolla, Willy, Novita Pasmasari, Rico Saputra A.Md, Shahhanshah D Rajo, S.T, Rio Nureawan S.E, M.Si, Masagus M Ihsan S.Pd. ,teman-teman seperjuangan, serta semua pihak yang membantu dalam penyusunan tugas akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan tugas akhir ini, karena keterbatasan kemampuan, pengalaman dan waktu penulisan serta pengetahuan penulis. Kendati demikian penulis berharap agar tugas akhir ini dapat mendekati seperti yang diharapkan. Atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Kadir 2005, *Pengenalan Teknologi Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta
 - [2] Abdul Kadir 2013, *Pengantar Teknologi Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta
 - [3] Budi Raharjo 2014, *Modul Pemrograman Web, HTML, PHP dan MySQL*, Modula, Bandung
 - [4] Hanif Al Fatta 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta
 - [5] Hartono, Jogiyanto 2005. *Analisis dan Desain*. Andi Offset, Yogyakarta.
 - [6] Jogiyanto 2009, *Sistem Teknologi Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta
 - [7] Kasiman Peranginangin 2006, *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*, Andi Offset, Yogyakarta
 - [8] Kenneth.E.Kendall 2010, *Analisis dan Perancangan Sistem*, PT Prenhallindo, Jakarta
 - [9] Riyanto 2014, *Membuat Sendiri Aplikasi Web Store dengan PHP, JQuery dan Microsoft SQL Server*, GAVA MEDIA, Yogyakarta
 - [10] Rosa As 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung
 - [11] Wahana Komputer 2006, *Apa dan Bagaimana E-Commerce*, Andi, Yogyakarta
 - [12] Wahana Komputer 2011, *Mastering CMS Programing With PHP Dan MySQL*, Andi, Yogyakarta
-